

Sofi Kurtti

Rastaa tarina -lyhytanimaation suunnittelu ja toteutus

Opinnäytetyö
Kajaanin ammattikorkeakoulu
Luonnontieteiden ala
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Syksy 2014

Koulutusala Luonnontieteiden ala	Koulutusohjelma Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Tekijä(t) Sofi Kurtti	
Työn nimi Rastaan tarina -lyhytanimaation suunnittelu ja toteutus	
Vaihtoehtoiset ammattiopinnot	Toimeksiantaja
Aika Syksy 2014	Sivumäärä ja liitteet 29 + 1
<p>Opinnäytetyössä perehdytään tarinankerrontaan ja sen historiaan. Työssä tarkastellaan erityisesti, millaisia tarinankerrontatapoja peleissä on, koska niissä tarinankerronnan käyttö on nykyaikana lisääntynyt paljon.</p> <p>Kerrontatapoja ovat esimerkiksi välianimaatiot ja ympäristöstä havaittava kerronta. Ympäristöpohjaiseen kerrontaan kuuluvat esimerkiksi rikkoutuneet rakennukset, muiden kuviteltujen hahmojen jättämät vihjeet tai huomion kiinnittäminen valaistuksen avulla. Ympäristön havainnoinnin osana ovat myös hahmot, joiden eleitä tarkkailemalla voi muodostaa erilaisia käsityksiä tilanteesta. Välianimaatiot taas ovat elokuvamaisia kohtauksia, joilla on merkittävä osa pelien tarinan kuljettamisessa. Niiden epäinteraktiivisuuden takia ne ovat kuitenkin aiheuttaneet ristiriitaisia keskusteluja siitä, häiritsevätkö ne liikaa pelattavuutta. Sen vuoksi on keksitty ratkaisuja, joilla välianimaatiot on saatu yhdistettyä pelattavuuteen saumattomasti.</p> <p>Projektiosuudessa suunniteltiin oma tarina tarinankerronnan teoriaa hyödyntäen, ja se toteutettiin lyhytanimaationa, joka tyypiltään muistuttaa välianimaatioita. Työssä keskityttiin siihen, kuinka haluttu tunnelma saatiin luotua, ja miten hahmot saatiin esittämään eleitä ja tunteita ymmärrettävästi.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	Tarinankerronta, animaatio, pelit
Säilytyspaikka	<input checked="" type="checkbox"/> Verkkokirjasto Theseus <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto

School Natural Sciences	Degree Programme Business Information Technology
Author(s) Sofi Kurtti	
Title The Story of a Blackbird – Designing and Creating a Short Animation	
Optional Professional Studies	Commissioned by
Date Fall 2014	Total Number of Pages and Appendices 29 + 1
<p>This thesis deals with storytelling and its history examining especially what kind of storytelling methods are used in games, because storytelling in them has become more common nowadays.</p> <p>Storytelling methods are, for example, cut-scenes and telling through the hints in the environment including, for example, broken buildings, clues left by imaginary characters, or grabbing the attention with lighting in environment. Environmental telling also includes characters: by observing their gestures one can form different opinions about the situation. Cut-scenes are cinematic scenes which have a notable part in carrying stories forward in games. Their non-interactivity has caused conflicting conversations about them distracting the gameplay. As a solution cut-scenes and gameplay have been combined in some games.</p> <p>In the project part a story was designed using the advice covered in the theory part. The story was created as a short animation that resembles cut-scenes. While making the short animation the focus was on creating the desired atmosphere and making the characters express gestures and emotions understandably.</p>	
Language of Thesis Finnish	
Keywords	Storytelling, animation, games
Deposited at	<input checked="" type="checkbox"/> Electronic library Theseus <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

ALKUSANAT

Kiitokset kaikille jollain tapaa auttaneille, henkisenä tukena olleille, sekä ideoita ja palautetta antaneille henkilöille.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TARINANKERRONTA	2
2.1 Tarinankerronnan historia	2
2.2 Tarinankerronta peleissä	3
2.2.1 Ovatko tarinat tarpeellisia peleille?	5
2.2.2 Pelien tarinankerronta on epälineaarista	5
2.2.3 Tarinankerronnallinen rakenne	7
3 YMPÄRISTÖSTÄ HAVAITTU JA SANATON KERRONTA	9
3.1 Immersio	9
3.2 Kerronta ympäristön avulla	10
3.3 Hahmot ja niiden eleet	11
4 VÄLIANIMAATIOIT	14
4.1 Välianimaatioiden erilaisia muotoja	14
4.2 Välianimaatioista on ristiriitaisia mielipiteitä	15
4.3 Hyvän välianimaation piirteitä	16
5 PROJEKTI	17
5.1 Suunnittelu	17
5.2 Toteutus	20
6 POHDINTA	26
LÄHTEET	28

LIITTEET

SYMBOLILUETTELO

3D-malli	Kolmiulotteisena esitetty malli
Cut-scene	Välianimaatio
Emotionaalinen	Tunneperäinen tai tunteita koskeva
Interaktiivisuus	Vuorovaikutteisuus
Renderöinti	Tietokonegrafiikan laskentatoimenpide, joka muuntaa digitaalisen tiedon näytölle sopivaan esitysmuotoon
Tekstuuri	Kaksiulotteinen kuva, joka muodostaa 3D-mallin pintakuvioinnin
Verbaalinen	Sanallinen

1 JOHDANTO

Tarinoilla on suuri merkitys ihmisten elämässä. Entisaikoina niillä oli tärkeä osa perinteen välittäjänä ja nykypäivänä niistä on kehittynyt merkittävä viihdemuoto. Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan pelien tarinankerrontaa ja pohditaan sitä, tarvitsevatko videopelit tarinoita. Tarinoilla on monia hyviä puolia, jotka voivat lisätä peleihin paljon, esimerkiksi emotionaalista arvoa.

Tarinankerrontaa esiintyy peleissä muun muassa välianimaatioiden muodossa. Tarinaa voidaan kuljettaa eteenpäin monin tavoin. Ympäristössä esiintyviä tarinankerronnassa käytettäviä vihtejä voivat olla muun muassa maastossa näkyvät verijäljet. Myös hahmojen elehtimisellä on suuri osa ja esimerkiksi hermostuneisuudesta voidaan kertoa kiireisillä eleillä.

Projektiosuudessa luodaan tarina, josta tehdään välianimaatioiden tyyppinen, mutta siitä tehdään itsenäinen lyhytanimaatio 3ds Max -ohjelmaa käyttäen. Lyhytanimaatiota toteutettaessa mietitään, miten tarinankerronnalliset elementit saadaan muutettua visuaaliseen muotoon sekä suunniteltua ja toteutettua graafiseksi lyhytanimaatioksi. Projektityön tavoitteena on muun muassa oppia lyhytanimaation toteuttamisen vaiheet ja saada aikaan lyhyt ja kokonainen tarina.

2 TARINANKERRONTA

Ihmisillä on aina ollut synnynnäinen tarve ilmaista itseään, ja yksi ilmaisun muoto on tarinoiden kertominen. Halu kertoa tarinoita kuvien kautta on oletettavasti yhtä vanha kuin ihmisen tietoisuus. Tarinoilla on ihmisille suuri merkitys, ja ne auttavat muun muassa identiteetin muodostamisessa. Nykyään peleissäkin on yhä enemmän alettu käyttää tarinankerronnallisia elementtejä. Tässä opinnäytetyössä käsitellään tarinankerrontaa enimmäkseen pelien kannalta. Tarinankerrontatapojen pohjalta opinnäytetyön projektiosuudessa toteutetaan lyhytanimaatio. (Asmussen, Bendz, Egerod, Henne, Kapelrud, Læssøe, Møller-Kristensen & Säve-Söderbergh 1974, 1-6; Marx 2007, 79; Perry & DeMaria 2009, 69; Schenk 2013, 7.)

2.1 Tarinankerronnan historia

Millaisia olivat aikaisimmat tarinankerrontatavat, ja kuinka tarinankerronta on kehittynyt nykypäivään mennessä? Ihmisten tapa laulaa runoja ja loitsuja kehittyi siitä, kun sanoja alettiin myöhemmin liittää mukaan tanssirituaaleihin. Myytit ja sadut pysyivät entisaikoina muistinvaraisina, sillä henkienmanaajat eivät kirjoittaneet laulujaan muistiin. Siksi kaikkina aikoina suusanallinen kertoja on ollut tärkeä tekijä, kun ollaan oltu välittämässä perinnettä eteenpäin sukupolvelta toiselle. Tarinat rakentuivat usein havaintoihin ja muistoihin ja niissä on aina kerrottu erilaisista muodonmuutoksista yhtenä merkittävänä aiheena. On myös tarinoita, jotka kuuluivat alun perin vain johonkin tiettyyn ympäristöön kertoen ihmisten omasta elämästä. Nämä kertoivat esimerkiksi kylän liepeillä olevasta kivenlohkareesta, joka muistutti peikkoa. Siitä muodostui tarina, joka kertoi peikon muuttuneen kiveksi. (Asmussen, Bendz, Egerod, Henne, Kapelrud, Læssøe, Møller-Kristensen & Säve-Söderbergh 1974, 1-2, 13-17; Helakisa 1994, 17; Hjelt 2014, 69.)

1500–1600-luvuilla sadut olivat aikuisten viihdettä. Lapsille annettiin ensisijaisesti luettavaksi vain aapisia, pyhimystaruja ja opettavaisia kertomuksia, koska yleisesti oltiin sitä mieltä, että satujen ihmeelliset piirteet antavat lapsille väärän kuvan maailmasta ja hidastavat mielikuvituksen kehittymistä. 1800-luvulla veljekset Jacob ja Wilhelm Grimm julkaisivat keräämiään kansansatuja, jotka olivat synkkiä, julmia ja sisälsivät väkivaltaa. Nämä suullisesti välittyneet kan-

sansadut olivat usein paljon pelottavampia kuin kirjailijoiden itse kirjoittamat sadut. Myöhemmin Grimmin veljekset karsivat keräämistään kansansaduista rajut ja raa'at piirteet pois – luultavasti lisätäkseen lukijakuntaansa. Kansansadut ovat silti pelottavuudestaan huolimatta tärkeitä, koska ne tarjoavat lapsille tietoa elämästä, ja niissä silti esiintyvän onnellisen lopun vuoksi lapset pystyvät käsittelemään sadun pelottavia tapahtumia rakentavasti. (Hjelt 2014, 18, 29, 34, 53.)

Normaalisti saduissa suodaan ihmisen perustarpeelle täysi vapaus yhdistää koettuja ja ajateltuja kokemuksia sekä suurennella näitä tapahtumia antaen mielikuvituksen lentää vapaasti. Saduissa voi havaita arvokkaita elämänviisauksia, sillä niissä ei edetä rahan ja vallan voimin, vaan pahuuden kukistaa rakkaus. Niissä toteutuu ihmisten kaipaama oikeudenmukaisuus ja esiintyy tärkeitä sanomia, jotka kestävät aikakausien halki. Saduille on ominaista myös luonnon ja esineiden elollistaminen ja niiden hahmot ovat yleensä melko stereotyyppisiä, minkä vuoksi katsojan on helppo samaistua niihin täyttäen hahmojen puutteelliset piirteet omalla mielikuvituksellaan. (Asmussen, Bendz, Egerod, Henne, Kapelrud, Læssøe, Møller-Kristensen & Sæve-Söderbergh 1974, 17; Hjelt 2014, 17-18, 45.)

Toisenlaisia satuja ovat faabelit, jotka ovat kertomuksia ihmisten tavoin pukeutuvista ja käyttäytyvistä eläimistä. Näille eläinsaduille ominaisia piirteitä ovat kyynisyys ja yhteiskunnan kritiikki. Faabeleista puuttuu kokonaan rakkaudella voittaminen ja onnellinen loppu, koska niissä pahuus on levittäytynyt kaikkialle, minkä takia rakkautta pidetään vain typeryytenä. Projektiosuudessa toteutettavan lyhytanimaation tarinaan tullaan ottamaan vaikutteita vanhoista kansansaduista tai faabeleista. (Hjelt 2014, 37.)

2.2 Tarinankerronta peleissä

Live-roolipelit (engl. live action role-playing game) ovat eräs tarinankerrontaan painottuva pelimuoto, joka muistuttaa entisaikojen suusanallista kertojaa istumassa nuotion äärellä kertoen tarinaa muille ihmisille. Live-roolipelit ovat improvisoitua tarinankerrontaa, ja niissä on useita osallistujia. Yksi heistä on pelinjohtaja, joka ei osallistu peliin hahmolla pelaten. Hänen vastuullaan on muu pelimaailma, jossa tapahtuvia tilanteita hän kuvailee muille pelaajille. Muut pelaajat pelaavat kuvitteellisilla hahmoilla, jotka he ovat itse luoneet pelinjohtajan avustuksella. Live-roolipeleissä peli etenee pelaajien ja pelinjohtajan välisenä kommunikaationa, jossa kaikki käyttävät mielikuvitustaan pelin ja tarinan eteenpäin viemiseksi. Ihmiset nimittäin rakastavat

kokea asioita, joiden kokemiseen heillä muutoin on vain minimaalinen mahdollisuus, tai ei mahdollisuutta laisinkaan. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi avaruussukkulalla lentäminen, seikkaileminen tai taikominen. Peleissä esiintyvä tavallisista päivistä poikkeava toiminta on siis kuin unelmien toteuttamista. (Perry & DeMaria 2009, 22; Salmela & Sihvo 2003, 7.)

Don Carson kuvaakin itselleen mieleisiä pelejä näin:

”Take us somewhere we could never go.

Let us be someone we could never be.

Let us do things we could never do.”

Vapaa käännös:

”Vie meidät jonnekin, minne emme voisi koskaan mennä. Anna meidän olla joitain, joita emme voisi koskaan olla. Anna meidän tehdä asioita, joita emme voisi koskaan tehdä” (Carson 2000).

Videopeleissä onkin yhä enemmän alettu käyttää tarinankerronnallisia elementtejä. Aikaisimmat videopelit, joilla haluttiin kertoa tarinaa, olivat kokonaan tekstipohjaisia. Nämä pelit luottivat täysin siihen, että pelaaja itse täyttää loput ”pelimaailmasta” oman mielikuvituksensa avulla. Pelaajat myös antoivat anteeksi pelien teknologian tai grafiikan puutteet, jos vain pelin tarinankulku oli yhtenäinen ja rikas. Näissä peleissä kerrottiin ensin hetken aikaa tarinaa tekstin muodossa, minkä jälkeen pelaajalle annettiin muutamia etenemisvaihtoehtoja, joista hän valitsi mieleisensä vaihtoehdon tarinan jatkamiseksi. Nykyään tarinankerronnallisia elementtejä sisältävät jopa reaaliaikaiset strategiapelit, joilla ennen harvoin oli minkäänlaisia tarinallisia piirteitä. Monissa muissa peleissä tarinoista on kehitelty paljon syvällisempiä sisältäen enemmän yksityiskohtia. Esimerkiksi Halo- tai Half-Life-pelisarjoissa tarinankerronnallisia elementtejä on käytetty vahvasti pelattavuuden täydennyksenä. Peleissä tarinankerrontaan käytettäviä keinoja ovat muun muassa välianimaatiot sekä asioiden kertominen ympäristöstä ilmenevien vihjeiden avulla. Näistä keinoista kerrotaan enemmän tulevissa luvuissa. (Carson 2000; Perry & DeMaria 2009, 69-70; Marx 2007, 140-143.)

2.2.1 Ovatko tarinat tarpeellisia peleille?

On pelistä itsestään riippuvaa, tarvitseeko se tarinankerronnallisia elementtejä. Jotkut pelit eivät tarvitse taustatarinaa tuekseen lainkaan. Tarina ei ole aina tarpeellinen sulautetuille minipeleille tai abstrakteille älypeleille, kuten esimerkiksi Tetris. Tällaisissa peleissä on pääosin kyse vain pelattavuudesta. Niissä voidaan toki käyttää myös tarinankerronnallisia elementtejä, mutta silloin kyseiset elementit tulisi ehdottomasti suunnitella täydentämään pelattavuutta eikä riitelemään sen kanssa. (Falstein 2013.)

On myös olemassa pelejä, jotka ovat nimenomaan suunniteltuja ammattipelaajille, joiden mielestä tarina ei ole pelin pääasia. Monet pelit ovat silti osoittaneet, että tarinan eteneminen voi sitouttaa pelaajia muillakin tasoilla interaktiivisuuden ja pelattavuuden lisäksi luoden muunkinlaisia elämyksiä. Se voi muun muassa tuoda lisäviihdykettä, auttaa pelin rytmityksessä luoden taukoja toimintakohtauksista, ja lisätä houkuttelevia palkintoja tai tavoitteita. Tarina ja hahmot voivat myös auttaa lisäämään pelin interaktio-osuuksiin emotionaalista painoarvoa, mikä on yksi suurimmista syistä niiden lisäämiseksi peliin. Jos taas tarina ei ole niin syvälinen, hahmot voivat toimia emotionaalisina koukuina, sillä yleensä pelaajia kiinnostaa pelata persoonallisilla hahmoilla, joilla on luonnetta. Tarina on pelille erityisen oleellinen silloin, jos pelin päämäärä riippuu pelihahmojen motivaatiosta. Hahmoista kerrotaan lisää kolmannessa luvussa. (Falstein 2013; Marx 2007, 161.)

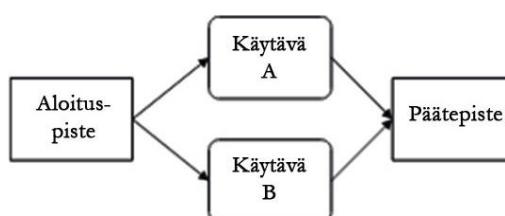
2.2.2 Pelien tarinankerronta on epälineaarista

Hyvä tarinankerronta vaatii harjoittelua. Aikaisemmin mainitut varhaiset tekstipohjaiset videopelit luottivat täysin kirjoittajan nokkeluuteen tarinan ja kohtausten pohjustamisessa. Oman haasteensa peleihin kirjoittamiseen voi tuoda yleinen käsitys, että pelattavuus on tarinaa tärkeämpi ja että tarinan on myötäiltävä pelattavuutta. Pelimekaniikkoja ei siis yleensä ryhdytä muuttamaan pelin tarinan kannalta sopiviksi. (Falstein 2013; Marx 2007, 140-141, 161-162.)

Perinteisellä tavalla kerrottu tarina kulkee lineaarisesti eteenpäin ja koostuu erilaisten tapahtumien sarjasta. Se pitää sisällään alun, keskikohdan ja lopun. Lineaariset tarinat voivat olla myös aikajärjestyksellisesti epälineaarisia, esimerkiksi käytettäessä takautuvia muistikuvia tai kerrot-

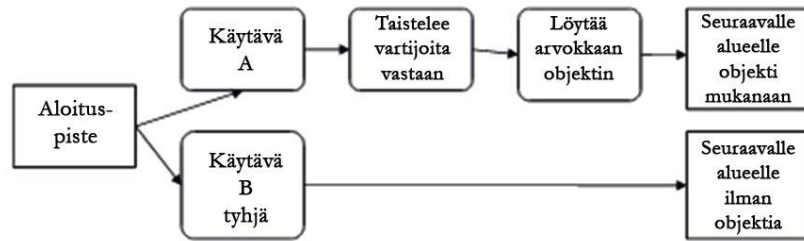
taessa tarinaa takaperin. Sitä vastoin peleihin tarinan tekävän ihmisen on opeteltava ajattelemaan tarinaa ja dialogeja epälineaarisesti. Peleissä nimittäin pelaaja saa usein valita sen, milloin, miten ja missä järjestyksessä hän kokee pelin tapahtumat, ja usein tämä tekee peleistä epälineaarisia. Pelissä on silti aina idea, rakenne ja säännöt. Nämä ovat tärkeimmät asiat, jotka tekevät pelimaailmasta saumattoman. Sitten kun maailman säännöt on keksitty, niitä ei sovi rikkoa. Säännöt kuitenkin yleensä suunnitellaan antamaan pelaajalle mahdollisimman paljon vapautta siinä määrin, kuin pelin rakenne sallii, mutta mitä enemmän vapautta ja interaktiivisuutta pelaajalle suodaan, yleensä sitä epälineaarisempi tarina joudutaan kertomaan. (Carson 2000; Marx 2007, 160-161.)

Pelien sanotaan olevan sarja merkittäviä valintoja. Pelien valintojen ei tule silti olla niin mustavalkoisia, että vain yksi valinta johtaa voittoon ja toinen automaattisesti häviöön. Valintareittejä, jotka johtavat pelin voittamiseen, olisi suotavaa olla pelissä enemmän kuin yksi. Pelaajien tekemiin valintoihin vaikuttavat monet eri tekijät. He tekevät valinnat pelintekijän antamien vaihtoehtojen välillä, mutta myös se mitä he pelimaailmassa kohtaavat, ja mitä oikeasta maailmasta tietävät, vaikuttaa näihin valintoihin. Jotkin valintatilanteet voivat olla väärennetyjä valintoja eli valintoja, jotka eivät oikeastaan vaikuta mihinkään. Esimerkiksi se, että valitessa reittiä kahdesta käytävästä ne johtavatkin lopulta samaan huoneeseen, on väärennetty valinta, joka on esitetty kuviossa 1. (Carson 2000; Marx 2007, 170; Perry & DeMaria 2009, 22.)



Kuvio 1. Esimerkki väärennetyistä valinnasta. (Marx 2007, 171.)

Valinta muuttuu tarpeelliseksi, jos toisessa käytävässä tapahtuisikin jotain merkittävää pelin kannalta. Tästä on esimerkki kuviossa 2. Ideaalisessa tapauksessa pelaajalle annetaan tällaisten tilanteiden vastaan tulemisen varalta vihjeitä ennen valinnantekemisajankohtaa, jotta pelaaja osaa ajan koittaessa tehdä mieleisensä valinnan. (Marx 2007, 170.)



Kuvio 2. Esimerkki merkittävästä valinnasta. (Marx 2007, 171.)

Valintojen ohella pelaajat tekevät yleensä peleissä paljon muutakin kokeilunhalunsa vuoksi. He saattavat kokeilla surutta asioita, vaikka ne eivät edes kävisi järkeen, ja tehdä sen ennemmin erehdyksen kautta, kuin selvittää pulmat suoraan logiikan avulla. Tämän vuoksi tarinan rakennetta muodostettaessa on hyvä kysyä ”Mitä jos...?” -kysymyksiä. Esimerkiksi: Mitä jos pelaaja lyökin arvovaltaista henkilöä tämän eteen polvistumisen sijaan? Mitä jos pelaaja heittelee laatikot alas jyrkänteeltä, vaikka hänen olisi selvittävä pulmatilanteesta eteenpäin niiden avulla? On siis ennakoitava, miten pelaajat toimivat pelitilanteissa, ja päätettävä, mitä seurauksia näistä toimista koituisi. (Marx 2007, 140-141, 168-169, 175.)

2.2.3 Tarinankerronnallinen rakenne

Yleiseksi tarinan perusjuoneksi on muodostunut konsepti, jossa päähenkilön täytyy korjata jotain itseensä liittyvää tai vaihtoehtoisesti hän löytää itsestään jotain uutta. Päähenkilö kohtaa mutkia matkassaan, ratkaisee konflikteja ja lopuksi löytää ratkaisun. Yleensä tarinat siis todennäköisesti mukailevat kolminäytöksisen draaman perusrakennetta (engl. basic three-act structure of drama). Rakenne sisältää kolme osaa, joista kerrotaan seuraavassa kappaleessa. Pelit, jotka ovat epälineaarisia ja interaktiivisia, voivat silti sisältää myös tarinankerronnallisen rakenteen. Projektiosuudessa toteutettavassa lyhytanimaatiossa tullaan käyttämään kolminäytöksistä rakennetta. (Marx 2007, 160-163; Perry & DeMaria 2009, 70.)

Ensimmäinen rakenteen osa muodostuu esittelyistä ja alkuasetelmasta, joista tarina lähtee liikkeelle. Mikään tarina ei ole kiinnostava, jos siinä ei ole konfliktia tai haastetta hahmoille. Toinen osa käsittääkin konfliktin tai komplikaatiot. Komplikaatioissa rakennetaan dramaattista jännitystä ja ne vaikuttavat joko tarinaan, pelattavuuteen tai molempiin. Usein konflikti voi johtaa lumipalloefektiin, jossa tilanne muuttuu dramaattisesti. Konflikti voi olla sosiaalinen,

emotionaalinen, spirituaalinen, kulttuurillinen, sisäinen, parisuhteeseen liittyvä tai psykologinen. Projektiosuuden lyhytanimaatiossa aiotaan käyttää konfliktin muotoa, joka on mahdollisesti sosiaalinen, emotionaalinen tai psykologinen. Kolmas osa on tarinan päätös tai loppukohta, jossa edellä mainittu jännitys raukeaa. Se, mitä lopussa tapahtuu, vaihtelee paljon riippuen pelistä. Pelaajan voitettua pelin on lopun oltava tyydyttävä palkka niistä ponnisteluista, jotka hän on pelin eteen tehnyt. Tyytyväisyystaso riippuu siitä, miten perusteellisesti pelaaja on ollut osallisena tarinassa ja kuinka häntä on palkittu tarinan edetessä. (Marx 2007, 160-163; Perry & DeMaria 2009, 71.)

Ollakseen tehokkaimmillaan kolminäytöksinen rakenne tulisi sisällyttää myös yksittäisiin kohtauksiin tarinan eri osiin, koko pelin kattavan tarinan lisäksi. Toisin sanoen pelissä tulisi olla yksi suuri kolminäytöksinen rakenne, mutta sen sisällä myös monia pienimuotoisempia rakenteita. Pelit, jotka eivät sisällä näitä tarinan rakenneosia, koostuvat silkasta pelattavuusrakenteesta. Tällaisia ovat esimerkiksi rennot ajanvietepelit, joista käytetään englanninkielistä nimitystä ”casual games”. (Marx 2007, 160-163.)

3 YMPÄRISTÖSTÄ HAVAITTU JA SANATON KERRONTA

Yleensä videopelit ovat visuaalisia, joten pelaajat voivat nähdä pelin tapahtumat ruudulla ja he myös pystyvät ohjaamaan määrättyjä hahmoja pelin sisällä. Heidän voitaisiin sanoa olevan jonkinlaisen pelimaailman sisällä pelatessaan. Se, mitä he näkevät pelimaailmassa ympärillään, auttaa heitä merkittävän paljon muodostamaan käsityksiä kyseisestä paikasta. Siksi ympäristön vihjeitä voi käyttää monin tavoin hyödyksi kerrottaessa tarinaa. Itse asiassa fyysinen tila tekee suuren osan työstä, kun koetetaan kertoa tarinan tapahtumia. (Carson 2000.)

Gamasutran journalisti Noah Falstein on todennut:

"Games thrive on narrative, not story -- it's all about the player's story of what happened to her while playing the game; the rest is just backstory."

Vapaa käännös:

”Pelit menestyvät kerronnassa, eivät tarinassa – kaikki, mikä tapahtui pelaajalle peliä pelatessa on pelaajan omaa tarinaa; loppu on vain taustatarinaa.” (Falstein 2013).

3.1 Immersio

Yleensä peleistä koetetaan luoda immersiiivisiä eli sellaisia, että pelaajan on helppo eläytyä ja uppoutua pelimaailmaan. Jotta tällainen immersio voidaan luoda, pelistä koetetaan usein piilottaa selviä pelimekaniikkoja tai tehdä niistä jollain tavalla yhtenäisiä osia pelimaailman kanssa. Pelimaailman eri osien kuten hahmojen ja ympäristön on sovittava yhteen toistensa kanssa, sillä satunnaisten esineiden laittaminen peliympäristöön vain sen takia, että se on ”siisti”, vaikeuttaa tarinan eteenpäinviemistä ja saattaa vain hämmentää pelaajaa. Kaikki, mikä muistuttaa pelaajaa siitä, että hän on pelaamassa vain peliä, voi rikkoa tavoitellun immersion. Opetuskohdat voivat joskus olla myös immersion kannalta hankalia toteutettavia, koska niissä yleensä käsketään pelaajaa painamaan tiettyjä nappeja oppiakseen uusia liikkeitä. Vaihtoehtoisesti koulutus voisi olla jaoteltuna pieniin osiin helppoja tehtäviä, kuin olla yksi selvästi erillinen opetuskohtaus. Joskus viesti tietyistä tärkeistä tarinaelementeistä koetetaan välittää pelaajalle välianimaatioiden kautta. Välianimaatiot ovat siirtymiä, joilla jaksotetaan tarinan kulkua peleissä. Niihin palataan myöhemmin. (Carson 2000; Falstein 2013; Marx 2007, 171.)

3.2 Kerronta ympäristön avulla

Miten sitten kerrotaan tarinaa kokemuksen kautta säilyttäen immersion mahdollisimman hyvin? Kaikkein tärkein tehtävä pelin tarinan alussa on antaa ilmi, missä ollaan. On hyvä vihjata, miten pelin maailma tai sen nykyinen tilanne on syntynyt. Sitten voidaan mahdollisesti esitellä pelihahmo ja antaa vihjeitä siitä, mikä on hänen suhteensa tähän paikkaan, tai mikä on nykyinen tilanne, joka kohtaa pelaajan pelin alkaessa. Tämä tilanne saisi myös sisältää jonkinlaisen käsityksen siitä, mitä pelaajan tulisi pelissä saavuttaa. Jos pelaaja ei keksi rooliaan tässä vaiheessa, on hukattu hyvä tilaisuus vahvistaa pelaajan eläytymistä peliin. Voi olla myös pelaajan kannalta mukavampaa antaa hänen itse selvittää, kuka tai missä ollaan, kuin että hänelle kerrotaan tiedot suoraan liian suurella tekstimäärällä. Lyhytanimaation toteutuksessa ja suunnittelussa tullaan hyödyntämään ympäristön avulla kerrontaa. (Carson 2000; Marx 2007, 162-163.)

Yksi onnistuneimmista metodeista pelaajien vetämisessä mukaan pelitarinan ympäristöön on ”syy ja seuraus” -suhde, joka antaa pelaajan päätyä omaan johtopäätelmäänsä tapahtumista. Sen perusteella hän voi tehdä oletuksia edessään näkyvistä asioista, joita voivat olla esimerkiksi vaurioituneet rakennukset tai verijäljet. Tällaiset vihjeet auttavat pelaajaa hahmottamaan sen, missä ollaan ja mitä voi odottaa löytävänsä edestäpäin, kuten äskeiset esimerkkivihjeet viittasivat tulevaan vaaratilanteeseen. Toisena vaihtoehtona on, että pelaaja seuraa esimerkiksi jonkun fiktiivisen ja muka edellä etenevän hahmon jättämiä jälkiä tai viestejä. Tällaisissa tapauksissa ”syy ja seuraus” -elementit vain korostavat kerrottavan tarinan draamaa. Peliin, johon aiotaan suunnitella jotain todella outoa ja tuntematonta, on silti hyvä sekoittaa mukaan jotain tuttua, johon pelaajat voivat tukeutua. Hyvin erikoinen ja tuntematon ympäristö saattaa näyttää ”siistiltä”, mutta liiallisena se saattaa ennemminkin etäännyttää pelaajaa kuin vetää häntä puoleensa. Paljon voi tehdä myös manipuloimalla pelaajan odotuksia, jotka he ovat muodostaneet itselleen oikean maailman, kirjojen ja elokuvien kautta. (Carson 2000.)

Peleissä on monia keinoja rajata pelaajan liikkumista. Rakennuksissa alueen voi helposti rajata esimerkiksi seinillä ja ovilla, mutta avoimessa pelimaastossa rajausta voi olla vaikeampaa. Esimerkiksi jos pelissä liikutaan aavikolla, sen läpi voi kulkea turvallinen reitti, mutta reitiltä poistuessa pelaaja voi nääntyä janoon. Muita liikkumista rajoittavia esteitä luontoympäristössä voivat olla vuoret, kanjonit tai meret. MMO-peleissä eli massiivisessa moninpelattavassa verkkopelissä pelaajat voivat melko vapaasti vaellella alueilla. Paitsi jos pienitasoinen ja heikohko pelaaja liikkuu alueelle, jonka viholliset ovat paljon voimakkaampia, joutuu hän pelissä melko

pian tapetuksi. Pelaajat oppivat tämän nopeasti, ja tällaiset alueelliset rajat osoittautuvat yhtä tehokkaiksi kuin ylitsepääsemättömät vuorijonotkin. (Marx 2007, 164.)

Kuitenkin on kannattavampaa yrittää ohjata pelaajaa oikeaan suuntaan kuin vain rajata hänen liikkumisaluettaan. Yksityiskohtaisia ja näyttäviä tekstuureja ja elementtejä kannattaa käyttää arkkitehtuurisina nuolina ja sijoittaa paikkoihin, joihin halutaan kiinnittää pelaajan huomio ja joihin hänet halutaan johdattaa. Pelimaailmaa ei siis kannata tunkea täyteen monimutkaisia ja näyttäviä tekstuureja. Sama koskee valoja. Jos joka nurkka loistaa auringon lailla, mihin pelaajan on tarkoitus kiinnittää huomionsa? (Carson 2000.)

3.3 Hahmot ja niiden eleet

Ympäristön havainnointiin kuuluvat tietenkin myös muut pelin mahdolliset hahmot. Pelit ovat viihdykettä, joten hahmoillakin on suuri osa viihdyttävyyden lisäämiseksi. Peleistä saadaan myös mielenkiintoisempia, jos hahmot tuntuvat aidommilta. Koska kukaan ihminenäkään ei ole täysin ”normaali”, hahmojakin pitäisi ajatella henkilöinä, joilla on sisäisiä konflikteja sekä jonkinlaisia erityispiirteitä, jotta ne eivät vaikuttaisi mielikuvituksettomilta kliseiltä. Hahmoilla olisi suotavaa olla pari halua tai toivetta, kuten esimerkiksi valta, raha, rakkaus tai selviytyminen, kuten myös pelkoja ja heikkouksia niin kuin oikeillakin ihmisillä on. Olisi hyvä miettiä, mitä hahmo pelissä tekee, miten hän reagoi, mikä on hänen asenteensa, ja muuttuuko hän jollakin tavalla. Kaikkien hahmojen ei silti tarvitse olla tärkeitä ja mielenkiintoisia, vaan hahmoja luodessa on mahdollisuus päättää, kuinka paljon yksityiskohtia ja syvyyttä halutaan niihin sisällyttää. Lyhytanimaation tehtävällä hahmolla tulee myös olemaan joitain luonteen määritteleviä peruspiirteitä. (Perry & DeMaria 2009, 22, 71, 161-163.)

Hahmon tunnetilaa voidaan ilmentää kertomatta sitä varsinaisesti suoraan. Henkilöstä 93 % ilmi käyvästä tiedosta ilmenee nimittäin hänen kehonkielestään eli sanattomista eleistä, joita ovat esimerkiksi käsien liikkeet, asennot, ilmeet ja liikeradat. Vain 7 % kommunikaatiosta on täten verbaalista eli sanallista. Hahmoja voi siis parantaa kiinnittämällä huomiota näihin sanattomiin kommunikaation muotoihin. Animaatiossa yksi suurimmista haasteista onkin laittaa hahmo ilmaisemaan tunteita uskottavalla tavalla. Kun animoidaan hahmolle tunnetilaa, olisi suotavaa animoida se tietynlaisen hahmon olotilaksi. Jos esimerkiksi hahmo on luonteeltaan ujo, animaation olisi kuvastettava sitä, miten ujo ihminen ilmaisee esimerkiksi onnellisuutta,

vihaa tai pelkoa. Lyhytanimaation toteutuksessa tullaan pohtimaan, miten hahmon saa esittämään tunteita ja mielentiloja, kuten ylpeyttä ja hämmästyä tai pelkoa. (Pardew 2007, 1, 13, 33; Perry & DeMaria 2009, 258, 262-266.)

Kehonkielestä kasvojen ilmeet ovat luultavasti kaikkein tunteita ilmaisevin alue. Kasvojen eleet kertovat henkilöistä paljon. Kuusi ihmisen perustunnetta ovat viha, pelko, ilo, suru, hämmästyminen ja inho. Nämä tunteet näkyvät kasvoissa seuraavanlaisilla eleillä. Viha näkyy kasvoissa siten, että kulmakarvat kurtistuvat ja painuvat alaspäin, ja suupielet tiivistyvät yhteen. Pelkoa kuvastaa suun heikohko laajeneminen ja sen alaspäin suuntautunut liike. Myös kulmakarvojen sisäosat nousevat ylöspäin pelkoa tunnettaessa. Ilo ja onnellisuus näkyvät loisteena kasvoissa ja hymyilemisellä, jossa suupielet nousevat ylöspäin ja suu levenee. Onnellisena henkilö voi myös käyttäytyä erityisen ystävällisesti. Vastakkainen tunne ilolle on suru ja paheksunta, jossa suupielet painuvat alaspäin ja suun keskusta nousee ylöspäin. Surullisena myös kulmakarvojen sisäosat nousevat ylöspäin. Yllättyessään henkilön kulmakarvat nousevat korkealle ja suu avautuu ammolleen. Inhoa taas kuvastaa nenän ylöspäin suuntautunut liike, suun laajeneminen ja kulmakarvojen kurtistuminen. (Cherry 2014; Pardew 2007, 65; Perry & DeMaria 2009, 262-267; Yacoob & Davis. 1996, 640.)

Myös muita kehon asennoista tulkittavia eleitä on paljon. Raajojen ristissä pitäminen tarkoittaa, että henkilö on ärtynyt tai hänellä on epämiellyttävä olo. Käsien puuskassa pitäminen ja niiden tuominen vartalon lähelle merkitsee myös varautuneisuutta. Tämä on merkki yrityksestä vetää mahdollisimman vähän huomiota puoleensa. Raajojen levittäminen sitä vastoin merkitsee sitä, että hahmo yrittää näyttää suuremmalta ja mahtavammalta. (Cherry 2014; Perry & DeMaria 2009, 262.)

Hermostuneisuutta voidaan kuvata esimerkiksi sätkivillä ja kiireisillä eleillä. Sen osoituksia voivat olla myös epämääräinen liikehtiminen, ympärille pälyileminen. Hahmojen hermostuneisuus voi käydä ilmi myös siitä, että hänellä on ongelmia yksinkertaisten tehtävien suorittamisessa. Ihmiset myös usein räpyttelevät silmiä huomattavan runsaasti, jos ovat ahdistuneita. (Cherry 2014; Perry & DeMaria 2009, 262-268.)

Pelokkaan henkilön hengitys on yleensä nopeaa ja pinnallista. Muita klassisia pelon eleitä ovat karkuun juokseminen, itkeminen, täriseminen ja änkytys. Tavat pelon näyttämiseen voivat olla myös hienovaraisempia, kuten hetken epäröinti, tai yhtäkkinen mielenkiinnon kohdistuminen johonkin täysin muuhun. (Perry & DeMaria 2009, 265-266.)

Surua voi kuvata lytyssä olevalla asennolla tai innokkuuden puuttumisella. Myös hidas monotoninen puhe on pätevä ele surun ilmentämiseen, sillä 38 % tiedosta välittyy äänensävyjen laadusta. (Perry & DeMaria 2009, 258, 262-266.)

Animoidessa on joskus tapana korostaa tunnetiloja liioittelemalla niitä. Liioittelua käytetään silloin, kun halutaan vakuuttaa katsojalle, mitä hahmo on kokemassa, ja kun pyritään siihen, etteivät eleet jää liian huomaamattomiksi. Oikeassa elämässä ihmiset eivät aina osaa tulkita toisten ihmisten eleitä täydellisesti, mutta animaatiossa tunnetilan on aina oltava katsojalle selkeä ja tarpeeksi ymmärrettävä. Tosin jos liioittelua käytetään liikaa, se saattaa heikentää animaatiota, joten kontrastina animaatiossa on oltava myös liioittelemattomia kohtia. Lyhytanimaatiossa tullaan huomioimaan liioittelun merkitys tunnetilojen esittämisessä. (Pardew 2007, 47.)

4 VÄLIANIMAATIOIT

Yksi keskeinen tapa kertoa pelissä tarinaa on käyttää välianimaatioita. Välianimaatioita (engl. cut-scene) on esiintynyt peleissä vuodesta 1978 lähtien. Ne ovat epäinteraktiivisia ja elokuvamaisia kohtauksia, joita käytetään monissa peleissä taustatarinan kertomiseen ja suoritettavien päämäärien esittelemiseen pelaajalle. Välianimaatioiden tarkoitus on antaa pelikokemukselle kerronnallisia muotoa ja laajentaa tarinankerronnan roolia videopeleissä. (Cheng 2007, 1; Giantbomb 2014.)

Yleensä välianimaatioita käytetään peleissä, joiden juoni on tarinankerronnallisesti enemmän lineaarinen. Välianimaatioilla voi olla erilaisia tarkoituksia. Niitä käytetään esimerkiksi paljastamaan tarinan avainelementtejä ja edistämään tarinan kulkua näyttäen pelaajalle pieniä pätkiä tarinasta tietyin väliajoin. Silloin välianimaatiot voivat olla joko pelkkiä paljaita tietoiskuja tai vahvasti pelaajan tunteisiin vetoava kokemus, joka antaa hänelle arvokkaan olon hänen saavutettuaan jotain erityistä. Projektiosuudessa toteutettava lyhytanimaatio tulee olemaan välinäytöksen kaltainen mutta kuitenkin oma itsenäinen tarinansa. (Marx 2007, 143, 183-184.)

4.1 Välianimaatioiden erilaisia muotoja

Välianimaatiot voivat olla monella tavalla toteutettuja. Yleisin ja laajimmalle levinnyt toteutusmuoto on reaaliaikaisesti pelimoottorissa renderöityvä välianimaatio (engl. in-engine cut-scene). Se on yleensä halvin siksi, että siinä voidaan käyttää osia jo olemassa olevasta pelin sisäisestä grafiikasta. Pelimoottoreita on kuitenkin monenlaisia, joten sellaisen käyttö voi myös lisätä haasteellisuutta. Siksi ennen välianimaatioiden suunnittelua on otettava selvälle, mihin kyseinen pelimoottori pystyy tai ei kykene, kuten esimerkiksi kamerakulman vaihtoon. Yleensä lisäksi tarvitaan myös ylimääräistä ohjelmointia, animaatiota, ympäristön geometriaa sekä mahdollisesti suurempiresoluutioiset hahmomallit. (Giantbomb 2014; Marx 2007, 183-184.)

Erittäin korkeaan laatuun tähdättäessä paras vaihtoehto on tehdä esirenderöity välianimaatio (engl. pre-rendered cut-scene). Näiden elokuvamaisten välianimaatioiden toteutus on kallista, ja lisäksi ne ovat myöhemmässä pelinkehitysvaiheessa vaikeasti muutettavia. Joskus tällaisten välianimaatioiden tuottaminen kestää niin kauan, että vain muutama niistä ehditään toteuttaa pelinkehityksen aikana. Siksi on hyvä varautua suunnittelemaan tarina niin, että siitä voi karsia

muutaman välianimaatiokohtauksen pois, jos aikataulua tai budjettia on leikattava. (Giantbomb 2014; Marx 2007, 183-184; Rose 2013.)

”Live-action” -välianimaatiot toteutetaan käyttämällä oikeita näyttelijöitä, lavasteita ja rekvisiittaa ensin tehtävässä lyhytfilmissä, joka myöhemmin digitalisoidaan ja siirretään peliin. (Giantbomb 2014.)

4.2 Välianimaatioista on ristiriitaisia mielipiteitä

Todella usein välianimaatiot ovat epäinteraktiivisia ja elokuvamaisia kohtauksia. Tämän takia ne saattavat rikkoa immersion siksi, että pelin kontrollointi otetaan pelaajalta niiden ajaksi pois. Tällöin pelaaja on pakotettu katsomaan välianimaatiot loppuun ja olemaan tekemättä pelissä mitään niiden aikana. Useissa peleissä on kuitenkin mahdollista sivuuttaa välianimaatiot, jos pelin tarina ei kiinnosta. On silti todettu, että joillekin pelaajille kontrolloinnin poistaminen välianimaatioiden ajaksi on epämiellyttävän selvä muistutus siitä, että he ovat pelaamassa vain peliä vaihtoehtoisessa todellisuudessa oleilun sijaan. (Falstein 2013; Marx 2007, 183-184; Rose 2013.)

Filmiteorian mukaan elokuvakin on eräänlaista psyykkistä interaktiota, mutta peleissä esiintyvät välianimaatiot luokitellaan yleensä silti passiivisiksi vähäisen vuorovaikutuksensa takia. Pelien olemus on itsessään niin interaktiivinen, että sen takia välianimaatioiden käyttäminen peleissä aiheuttaa ristiriitoja ja kärjistää mielipiteitä. Narratiivisista elementeistä peleissä onkin ollut kiivaita väittelyitä. Geoff King ja Tanya Kryzwinska ovat olleet sitä mieltä, että välianimaatioihin ja muihin pelattavuudesta irrallisiin tehokeinoihin turvautuminen on yksi pääsyistä miksi kerronnallinen osuus on usein nähty pelattavuuden vastakohtana. (Cheng 2007.)

Juul kertoo selityksen, miksi hänen mielestään välianimaatiot ovat ongelmallisia:

”cut-scenes are often considered problematic because they prevent the player from doing anything and are in a sense a non-game element in a game”

Vapaa käännös:

”Välianimaatiot mielletään usein ongelmallisiksi, koska ne estävät pelaajaa tekemästä mitään ja ovat tavallaan epäpelielementtejä pelissä” (Cheng 2007).

Janet Murray on taas sitä mieltä, että välianimaatiot uudistavat narratiivisen ilmaisun kirjoja peleissä. Myös Chengin mukaan videopeleillä on epäilemättä ollut vahvoja yrityksiä narratiivisten kertomusten tuottamisessa. (Cheng 2007.)

Peliteollisuus onkin jo jossain määrin luopumassa elokuvamaisista välianimaatioista. Vaikka näin on käymässä, peliyhtiö Blizzard uskoo silti, että ne ovat paras tapa tarinan kertomiseen nimenomaan reaaliaikaisissa strategipeleissä. Tarinan kertominen pelkillä pelihahmoilla pelattavuuden kautta nimittäin hankaloittaisi kerrontaa, koska yleensä monissa reaaliaikaisissa strategipeleissä hahmojen koko ruudulla on hyvin pieni. On selvää, että minimaalisten hahmojen kasvoilta olisi erittäin vaikeaa lukea minkäänlaisia tunnereaktioita, joten elokuvamaisten välianimaatioiden kautta pelin tarina ja toiminta saadaan tuotua pelaajan silmien tasolle. (Rose 2013.)

4.3 Hyvän välianimaation piirteitä

Vaikka edellisessä kappaleessa kerrottiin välianimaatioista luopumisesta, on silti mahdollista yhdistää saumattomasti pelin tarina ja pelattavuus, jolloin ei synny ongelmaa, että pelaaja turhautuu odotteluun. Esimerkiksi Half-Life 2 -pelissä interaktiivisuus on yhdistetty välianimaatioihin. Kyseisessä pelissä välianimaatiot pyörivät suljetussa tilassa, josta pelaaja ei voinut heti lähteä. Siellä hänen sallittiin liikkua silti vapaasti tutkien ympäristöä. Tällainen tapa sallii pelaajan joko kiinnittää huomionsa välianimaatioon, tai vaihtoehtoisesti antaa mahdollisuuden tehdä jotain aivan muuta ja olla välittämättä välianimaatiosta. (Falstein 2013; Marx 2007, 183-184.)

Brian Kindregan peliyhtiö Blizzardista on kertonut, että rakennettaessa välianimaatiokohtausta on äärimmäisen tärkeää tietää, mikä on sen perusidea, eikä siitä myöhemmin saisi poiketa. Tarina ei saisi vaatia suuria esittelyitä ja selitysmääriä näytettävän välianimaatioissa, vaan välianimaatioiden tulisi olla pieniä tiedonhippuja tarinasta. Jokainen välianimaatio tulisi yrittää rajoittaa paljastamaan vain yksi tai kaksi avaintekijää tarinasta, joten niiden tulisi olla lyhyitä, ja niissä esiintyvä dialogi tulisi esittää vahvana, ytimekkäänä ja minimissään. Pelaaja voi nimittäin mielenkiintonsa menetettyään jättää väliin kaikki välianimaatiot, koska on kiinnostunut pelaamisesta enemmän. Koska projektiosuuden animaatio toteutetaan elokuvamaisten välianimaatioiden periaatteella, otetaan siinä huomioon juuri mainitut piirteet. (Marx 2007, 183-184; Rose 2013.)

5 PROJEKTI

Opinnäytetyön projektiosuus toteutettiin tekemällä lyhytanimaatio. Lyhytanimaatiosta tehtiin välianimaatioiden kaltainen mutta ei varsinaisesti välianimaatiota. Siinä vain noudatettiin välianimaatioiden ideologiaa. Työn aikana mietittiin muun muassa, miten saadaan tarinankerronnanlaisesti toteutettua hahmojen eleet ymmärrettävästi ja kuinka saadaan luotua ympäristöön tunnelma, jota haetaan. Projektityön tavoitteena oli muun muassa oppia lyhytanimaation toteuttamisen vaiheet ja saada aikaan lyhyt ja ymmärrettävä tarina.

5.1 Suunnittelu

Työ aloitettiin suunnittelemalla ensin lyhytanimaation tarinan synopsista eli käsikirjoituksen lyhyttä hahmotelmaa tai perusideaa. Lyhytanimaatioon aiottiin sisällyttää tarinankerronnan kolmiosainen rakenne, johon kuuluu kolme osaa: alkuesittelyt, konflikti ja konfliktin ratkaisu. Tarinan juoni tehtiin muistuttamaan varhaisia kansansatuja tai faabeleita. Faabelien tapaan päähenkilöstä päätettiin tehdä jokin eläin, mutta toisin kuin niissä sille ei laitettaisi ihmisten vaatteita. Päähahmoksi valittiin lintu. Päätökseen päädyttiin siksi, että lintu on hahmona yksinkertaisen muotoinen toteutettavaksi ja sillä on suuret ja erottuvat siivet, joita voidaan hyvin käyttää elehtimiseen. Koska kerrottiin, että hahmoilla olisi hyvä olla muutama piirre, jotka määrittelevät hahmon perusluonteen, annettiin linnulle näkyvimiksi luonteenpiirteiksi ylpeys ja turhamainen pöyhkeileminen. Se ajattelee vain itseään eikä piittaa muista. Heikkoutena linnulla on kuitenkin pieni kokonsa ja fyysinen heikkoutensa. Koska varhaiset kansansadut olivat julttempia kuin nykyään, päätettiin, että loppukaan ei välttämättä ole tarinassa onnellinen. Lyhytanimaation perusideaksi muodostui lopulta se, että metsän korkeimman puun latvassa pöyhkeilisi ylimielinen lintu, joka saisi lopussa opetuksen.

Mainitun tarinarakenteen ensimmäisessä osassa lyhytanimaatiossa esitellään ensin päähenkilö normaaleissa olosuhteissaan. Toisessa osassa esille tuleva konflikti tapahtuu, kun linnun pöyhkeily menee liian pitkälle. Koska muodonmuutokset kuuluvat satuihin ja tarinoihin merkittävästi, päätettiin tähän sisällyttää jokin muodonmuutos. Aikaisemmin todettiin, että liian tunte mattoman oloisia asioita olisi syytä välttää, joten muodonmuutoksesta ei saisi tehdä liian vieraan oloista. Sen vuoksi muodonmuutoksen kokeva asia voisi olla jotain, joka normaalistikin

muuttaa muotoaan, kuten pilvet. Päätettiin, että konflikti tulee koostumaan siitä, että luonnonvoimat lopulta suuttuvat ylimieliselle linnulle, joten konflikti on sosiaalinen ja emotionaalinen. Tarinarakenteen kolmannessa osassa, päätöksessä, pilvistä muodostunut myrskyolento menee niin pitkälle, että rankaisee lintua ja hävittää sen maan päältä. Linnun kohtalo jää pelottavasti epävarmaksi. Aikaisemmin mainittiin: ”Tyytyväisyystaso riippuu siitä, miten perusteellisesti pelaaja on ollut osallisena tarinassa ja kuinka häntä on palkittu siitä tarinan edetessä.” Lyhytanimaatiot ovat elokuvien tapaisia, ja jos elokuvakin on psykologista jännitystä, tätäkin katsojalleen katsoja voi odottaa lopussa tapahtuvan jotain tiettyä. Katsoja voi olla joko vahingoniloinen, että rastas sai ansionsa mukaan, tai myös kauhistua, kuinka rastaalle kävikään noin pahasti.

Alussa samalla kun päähenkilö esitellään, on hyvä esitellä myös ympäristö, johon tapahtumat sijoittuvat. Niinpä alun kamerakulmassa näkyvät metsä ja lintu. Linnun suhtautuminen muihin olentoihin tuli saada näytettyä seuraavaksi jollain tavalla. Se voisi käydä ilmi rastaan huudellessa mahtipontisesti. Se päätettiin kuvata muutamilla repliikeillä, mutta koska dialogi tulee pitää lyhyenä, tuli lyhytanimaatiossa olemaan sitä vain sen verran, että saadaan selville linnun pöyhkeileminen. Tässä tapauksessa dialogi oli nopein ja ehkä selkeinkin tapa selittää linnun perusluonne. Muualla lyhytanimaatiossa käytetään enimmäkseen linnun kehon liikkeitä sekä ilmeitä ilmaisemaan sen muita olotiloja. Tarinan kokonaisuuden hahmottamiseksi tarkemmin siitä tehtiin kuvakäsikirjoitus, joka on nähtävillä kuviossa 3. Kuvakäsikirjoitus oli tarpeellinen toteutusvaiheessa, sillä siitä voi helposti seurata animoinnin aikana, mitä seuraavaksi on tapahtuttava.



Kuvio 4. Aluksi suunniteltiin, että päähenkilölintu olisi korppi.

5.2 Toteutus

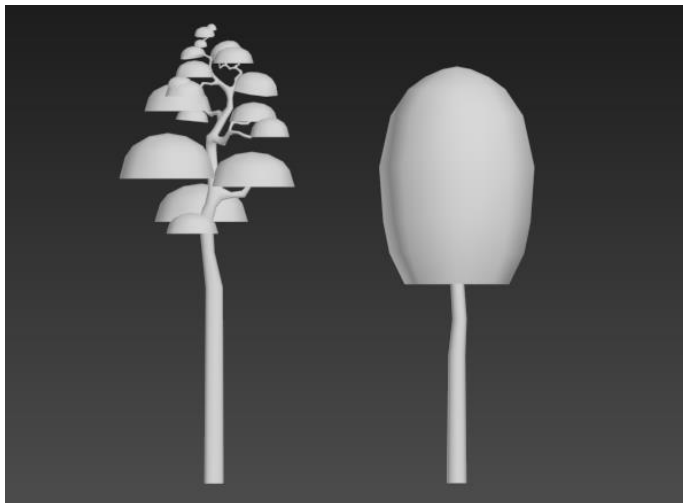
Lyhytanimaatio toteutettiin 3ds Max -ohjelmaa käyttäen. Animaation viimeisiin editointeihin käytettiin Adoben Premiere-ohjelmaa. Tekstuurit tehtiin Adoben Photoshop-kuvankäsittely-ohjelmalla. Ensimmäinen toteutuksen vaihe oli 3D-mallien mallintaminen. Leikkisämpää graafista tyyliä korostaen päätettiin, että siinä olisi muutamia palasia erillään. Puissa olisi esimerkiksi pallomaisia muotoja, ja linnun siivet koostuisivat erillisistä palasista. Kuviossa 5 on tästä esimerkkinä kuvattu päähenkilön 3D-malli.



Kuvio 5. Rastaan 3D-malli on kuvattu ylhäältä ja vasemmalta, ja sen muotoja on tyylitelty.

Puita tehtiin kaksi erilaista kappaletta, koska vain yksi puu kopioituna monesti olisi saanut maiseman tuntumaan yksitoikkoiselta, mutta kovin monen erilaisen puun tekemiseen ei olisi

ollut tarpeeksi aikaa. Kahdella erilaisella puulla saatiin metsämaisemaan hieman vaihtelua. Ensimmäisestä puusta, jonka oli tarkoitus näkyä animaatiossa koko ajan melko läheltä, tehtiin yksityiskohtaisempi ja monimutkaisempi. Toisesta puusta tehtiin muodoltaan paljon yksinkertaisempi ja pyöreämpi, jolloin se on myös peittävämpi. Puiden 3D-mallit näkyvät kuviossa 6.

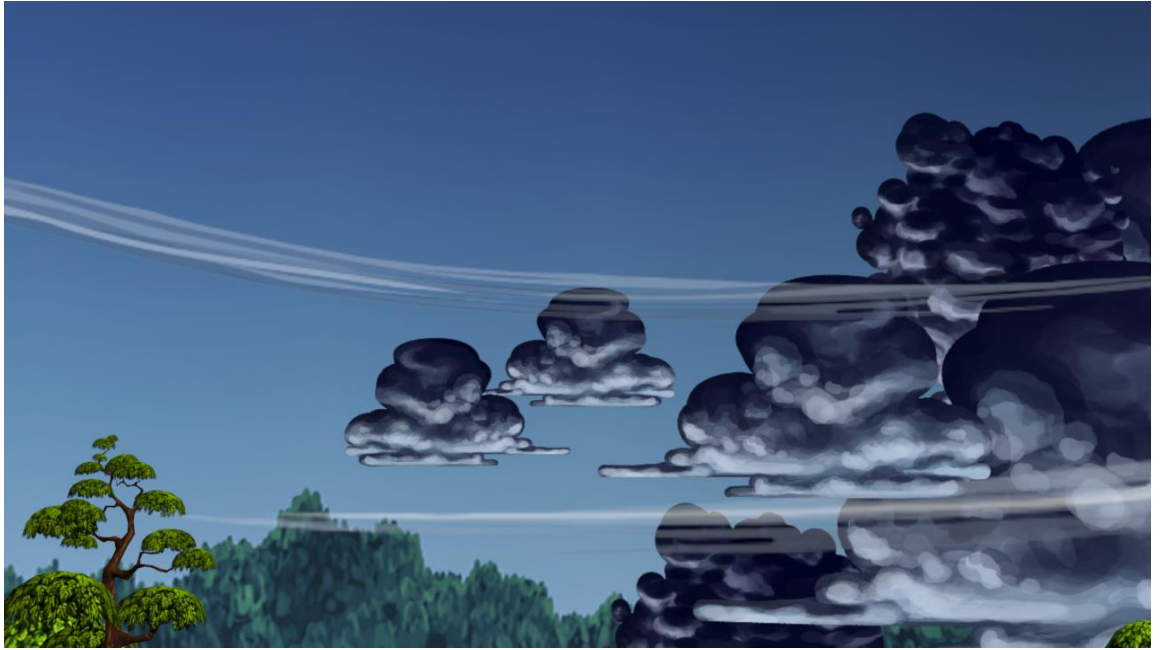


Kuvio 6. Ympäristön metsä koostuu kahdesta erilaisesta puusta.

Värimaailmaltaan animaation ympäristöstä päätettiin oikean maailman luonnollisia värejä mukaillen tehdä sinertävä ja vihertävä, mikä näkyy kuviossa 7. Myös myrskylintu on sinertävä, mutta siinä on häivähdys violettia uhkaavampana värinä. Pilvistä tehtiin myös astetta tummempia uhkaavan tunnelman lisäämiseksi. Näistä osan voi nähdä kuviossa 8. Lyhytanimaation visuaalisesta ilmeestä haluttiin tehdä maalatun oloinen. Hieman leikkimielinen ja sadunomainen päätettiin luoda kontrastina synkähkömmälle tarinalle.



Kuvio 7. Ympäristöä, jossa näkyvät puut ja taivas, sekä mustarastas kaukana ylävasemmalla.



Kuvio 8. Pilvet ovat tummat ja uhkaavat.

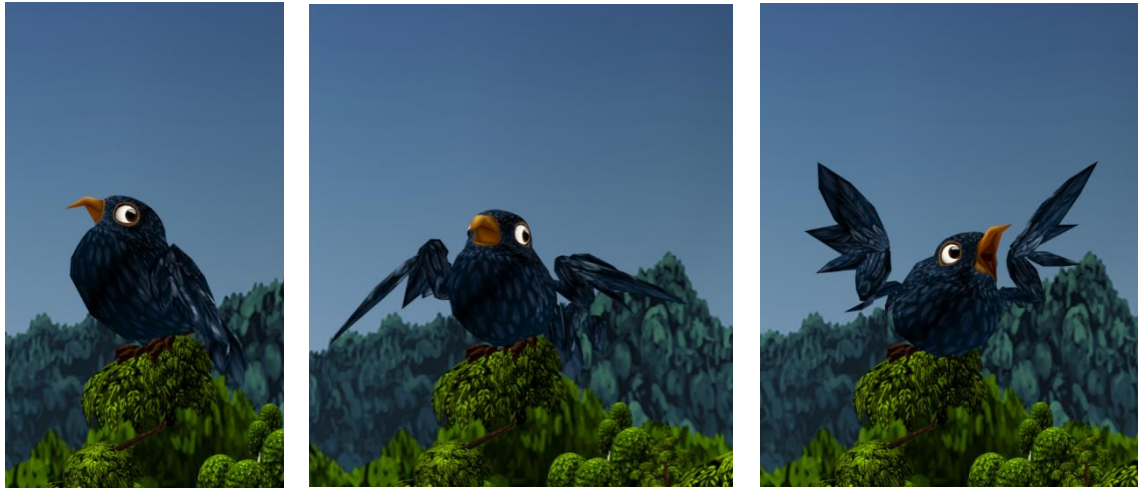
Muun ympäristön muotoutuessa melko värikkääksi jäi päähenkilö mustana korppina liian tummaksi ja värittömäksi. Sen vuoksi päähenkilö kaipasi enemmän väriä. Linnun ulkomuodosta oli myös tullut paljon pyöreämpi kuin varikset tai korpit yleensä ovat, mihin tyylyttelykin oli tosin osasyylinen. Ulkomuoto muistutti enemmän lajiltaan mustarastasta, jossa olisi hieman enemmän kirjavuuttakin kuin pikimustassa korpissa. Päähenkilö päätettiin siksi muuttaa mustarastaaksi, joka näkyy lopullisessa väriyksessään kuviossa 9. Tarinan kannalta voisi olla mahdollista, että rastas luulee olevansa yhtä pelätty kuin korpit tumman värinsä johdosta. Väriyksen muuttamisen jälkeenkin muuhun ympäristöön verrattaessa päähenkilö on silti tummin miltei mustan höyhenpiteensä vuoksi. Mustarastaalla on myös muutamia oransseja kohtia, kuten nokka. Siksi rastaan pitäisi erottua väriensä puolesta taustasta.



Kuvio 9. Teksturoitu mustarastas istuu puun latvassa.

Kun animointi aloitettiin, tärkein vaihe oli laittaa kameran liikkeet ja ajoitukset kohdilleen. Kunhan kameran liikkeet oli saatu aseteltua, aseteltiin sen jälkeen puut sopiviin kohtiin kamerakulmien mukaan. Animointivaiheessa tärkeimpänä tavoitteena oli se, että hahmo saatiin esittämään tunteita ja olotiloja selkeästi kehokieltä käyttäen, koska lyhytanimaatiosta tehtiin enimmäkseen sanaton. Tärkeimmät asiat, joilla tarinaa kuljetettiin eteenpäin ymmärrettävästi, olivat sen vuoksi kehonkielen eleet. Osaa eleistä liioiteltaisiin, mutta osaa ei. Linnun haluttiin kuitenkin suurimmaksi osaksi liikehtivän samoin, kuin oikeatkin linnut liikehtivät.

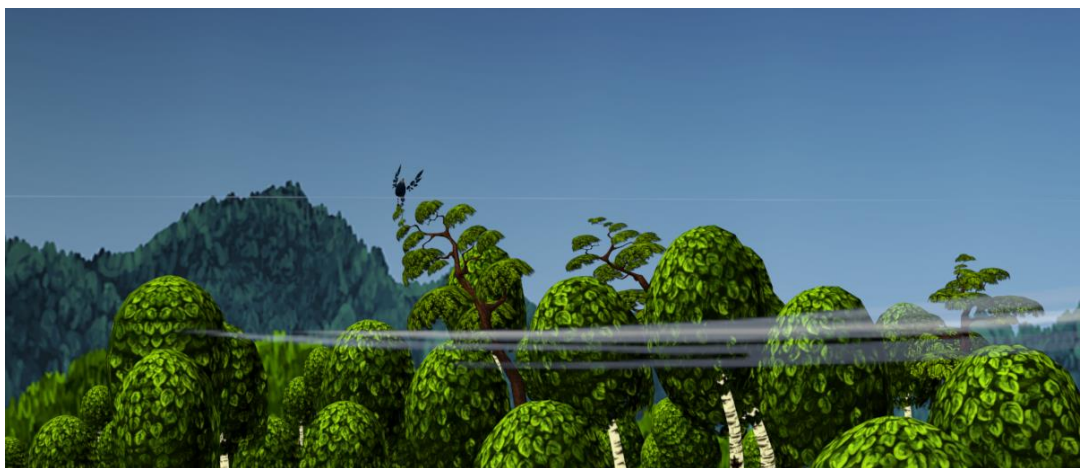
Animaation alkaessa rastas istuu puun latvassa pälyillen ympäriinsä, ja pörhistellen sulkiaan. Seuraavaksi rastas alkaa huudella mahtailevasti. Mahtailevuus tuotiin kehonkieltä käyttäen esille siten, että rastaan asennosta tehtiin etukenoon kumartuva samalla, kun se levitti siipiään ylemmäs ja taaksepäin. Kuvio 10 voidaan nähdä kuvasarjassa siipien asennot. Kuten kerrottiin, dialogia laitetaan lyhytanimaatioon vain vähän. Tähän samaan kohtaukseen, jossa tulisi käydä ilmi rastaan mahtipontisuus, laitettiin rastaan huudot tekstinä näkymään sen ympärille. Näiden tekstien tuli pysyä näkyvissä tarpeeksi kauan, jotta katsojat ehtivät ne lukea.



Kuvio 10. Rastaan mahtailevaan eleeseen kuuluu siipien levittäminen.

Mahtailunsa päätteeksi rastas laitettiin vielä nauramaan omahyväisesti itsekseen. Se kuvattiin siten, että sen silmä käännettiin asentoon, jossa se näyttää kiinni olevalta ja iloiselta. Rastaan perusluontoista ylpeyttä korostaa myös asento, jossa rastas oleilee puun latvassa ”rinta rottin-gilla”.

Lyhytanimaatioon oli suunniteltu kohtausta, jossa puut heiluvat tuulen mukana. Tätä varten puihin oli lisätty bend-niminen modifikaattori, jonka avulla niitä voitiin taivuttaa. Tätä käyttämällä puut saatiin animoitua taipumaan tuulen mukana, mikä teki kohtauksesta paljon mielenkiintoisemman näköisen. Kuva kohtauksesta näkyy kuviossa 11. Jos puita ei olisi laitettu taipumaan tai liikkumaan mitenkään, katsojat tuskin ymmärtäisivät, että kohtauksessa tuulee. Myös itse tuulta varten tehtiin läpinäkyviä ja viivamaisia viiruja, jotta tuulinen tunnelma saataisiin varmasti välitettyä.



Kuvio 11. Tuulta animoidessa puut laitettiin heilumaan.

Kohtauksessa, jossa rastas näkee ensimmäistä kertaa pilvistä muodostuvan myrskyhirviön, yritettiin ilmentää pelokkuutta. Hahmolle ominaisen mahtailupiirteen takia rastas ei suostu näyttämään pelkoaan ainakaan suoraan. Siksi rastaalle koetettiin saada aikaan jokin hienovaraisempi pelon ele, esimerkiksi nielaisu. Myös silmillä vaikutettiin tähän eleeseen käyttämällä niitä kiinni, minkä aikana pupilli oli siirtynyt hieman pois päin silmäkulmasta, mikä saa silmän valkuaisosan näyttämään hieman suuremmalta. Teoriaosuudessa kerrottuja pelon merkkejä kasvoissa olivat kulmakarvojen nostaminen. Tässä tapauksessa suurentuneet silmät kävivät, koska rastas-hahmolla ei ole kulmakarvoja. Pelkoa voidaan kuvata myös karkuun lähtemisellä. Seuraavaksi rastas lähteekin sukkelaan pakoon. Ennen sitä se laitettiin pälyilemään ensin taakseen epäröivästi, mikä myöskin ilmentää pelkoa ja hämmennystä.

Lentoanimaatiosta tehtiin liioittelemalla paljon normaalia nopeampi. Silloin erittäin vikkellä siipien räpyttely saa rastaan näyttämään todella kiireiseltä ja hätääntyneeltä. Merkiksi siitä, että rastas alkoi pelätä myrskylintua todella, se laitettiin vilkuilemaan taakseen hermostuneesti myös lentäessään. Rastaan lentoanimaation vaiheet voidaan nähdä kuviossa 12.



Kuvio 12. Rastaan lentoliikkeestä tehtiin liioitellun nopea.

Loppuosan lyhytanimaatiosta mustarastas lentää pakoon myrskylintua, joka lopulta saavuttaa rastas-paran. Sen koommin ei ole rastasta enää nähty. Tähän myös päättyy tarina. Liitteessä 1 on linkki kokonaiseen lyhytanimaatioon.

6 POHDINTA

Hyvä tarinankerronta vaatii aikaa ja harjoittelua. Projektia tehdessä siitä opittiin monia asioita, mutta opittava ei koskaan lopu. Vaikka tarinasta tekisi mielestään kuinka ymmärrettävän, erilaiset ihmiset saattavat silti ymmärtää tarinan eri tavoin johtuen siitä, että heillä on erilaisia kokemuksia ja käsityksiä maailmasta ja omasta elämästään. Tämän vuoksi toteutetun tarinan loppu saattoi jäädä epäselväksi monelle, ja siksi tarinan rakennetta olisi ollut kannattavaa miettiä tarkemmin.

Lintu hahmona oli hyvä päätös. Se oli tarpeeksi yksinkertainen toteutettavaksi lyhyessä ajassa. Rastaan puheet oli alun perin kuvakäsikirjoituksessa suunniteltu tehtävän kuin mykkäfilmien tekstiruudut. Ne kuitenkin päätettiin muuttaa ilmassa leijuviksi repliikeiksi, mikä oli oiva päätös. Ongelmana niissä saattaa nyt tosin olla se, että ne ovat esillä liian vähän aikaa, eivätkä hitaasti lukevat ihmiset ehdi niitä lukea.

Suurimmilta osin ympäristön tunnelma saatiin aika hyvin toteutettua, ja melko selkeät värit tekivät animaatiosta miellyttävän katsoa. Palamainen tyyli oli ideana hyvä, mutta toteutuksessa se olisi voinut olla enemmän esillä ja korostettuna, tai jättää kokonaan tyylittelemättä siten, koska nyt se saattaa näyttää liian epämääräiseltä vai muutamissa kohdissa. Myös tekstuureihin olisi voinut käyttää enemmän aikaa. Esimerkiksi osa puiden lehdistä on väärässä koossa muihin verrattuna. Korjattavaa olisi ollut myös esimerkiksi myrskypilvissä, ja niiden ilmestyessä olisi tunnelmaa voitu tehdä uhkaavammaksi tummentamalla taivasta. Pilvistä tuli vahingossa miltei yhtä tummat kuin rastaan väryksestä, joten niiden erottaminen toisistaan eräässä kohdauksessa on hankalahkoa. Tuulen kuvaaminen taas saatiin onnistumaan erinomaisesti.

Animointi oli helpoin ja mieleisin osuus, vaikka kohtausten ajoitus olikin aluksi uutta. Koska rastaan luurankorakenteesta oli tehty vain niin yksinkertainen kuin oli välttämätöntä, oli jalkoja välillä vaikea saada sen avulla pysymään kohdillaan. Animointia aloitettaessa huomattiin myös, että luiden rakenne oli suunniteltu osittain ajattelemattomasti. Siipien kanssa ilmeni ongelmia, koska ne eivät taipuneet niin, kuin oli alun perin ajateltu. Olisi siis pitänyt kiinnittää paremmin huomiota mittasuhteisiin, jotta siipien suppuun laittaminen olisi ollut helpompaa. Lopulta tämä ongelma ei kuitenkaan osoittautunut kovin suureksi, koska siipien kasaan taittelu onnistui pienen mietinnän jälkeen hyvin.

Menetelmänä bend-modifikaattorin käyttö puiden heilumisen animoinnissa oli hyvä ja helppo käyttää, koska animointi tapahtui kokonaan 3ds Max -ohjelman sisällä. Jos animaation olisi pitänyt pyöriä jossain pelimoottorissa, modifikaattorit eivät olisi siinä toimineet.

Opinnäytetyötä kokonaisuutena arvioitaessa on todettava, että kirjallinen osuus tuotti paljon enemmän vaikeuksia kuin projektiosuus, eikä lyhytanimaation toteutuksessa oikeastaan ilmennyt suurempia tai ylitsepääsemättömiä ongelmia missään vaiheessa. Monia parannuksia ja lisäyksiä lyhytanimaatioon olisi haluttu vielä tehdä, mutta ajan rajallisuuden vuoksi niiden toteuttaminen ei ollut mahdollista. Työllä saatiin toteutettua tavoitteet, joista lyhyenä pitäminen kyllä onnistui, mutta ymmärrettävyyden päättää kukin katsoja itse. Opinnäytetyö oli kokemuksena hyvä, ja sen aikana opittiin esimerkiksi aikataulutusta ja lyhytanimaation tekemisen vaiheita. Myös hahmojen tunteiden kuvaaminen pelkillä eleillä oli mielenkiintoista. Toteutettu projekti oli ensimmäinen kokonainen lyhytanimaatio, jonka olen tehnyt. Siksi tämä oli hyvä kokemus, ja lopputulokseen olen suurimmilta osin tyytyväinen.

LÄHTEET

- Asmussen, J.P; Bendz, G; Egerod, S; Henne, H; Kapelrud, A.S; Læssøe, J; Møller-Kristensen, F & Säve-Söderbergh, T. 1974. Kansojen kirjallisuus 1: Vanha aika (Vuoteen 500). Werner Söderström Osakeyhtiö/WSOY.
- Carson, D. 2000. Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons learned from the Theme Park Industry. http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental_storytelling_.php (luettu 11.6.2014)
- Cheng, P. 2007. Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene. University of California, Riverside. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.24415.pdf> (luettu 23.6.2014)
- Cherry, K. 2014. Understanding Body Language. http://psychology.about.com/od/nonverbalcommunication/ss/understanding-body-language_2.htm#step-heading (luettu 7.11.2014)
- Cullen, J. 2013. Short History of the Modern Media. <http://site.ebrary.com/lib/ka-jaani/docDetail.action?docID=10768959&adv.x=1&p00=mood+music+in+films&f00=all&p01=%22History+And+Criticism%22+OR+Music+OR+%22Motion+Picture+Producers+And+Directors%22+OR+%22Motion+Pictures%22+OR+History+OR+%22Music+Therapy%22&f01=subject> (luettu 23.9.2014)
- Falstein, N. 2013. When tales wag the dog: How narrative can help or hurt your game. http://gamasutra.com/view/news/206623/When_tales_wag_the_dog_How_narrative_can_help_or_hurt_your_game.php (luettu 2.6.2014)
- Giantbomb. 2014. Cutscene. <http://www.giantbomb.com/cutscene/3015-22/> (luettu 24.6.2014)
- Helakisa, K. 1994. Pikku Pegasos. Otava. Helsinki.
- Hjelt, M. 2014. Lapsuuden sadut ja seikkailut. Into Kustannus Oy.

- Marx, C. 2007. Writing for Animation, Comics, and games. Elsevier Inc.
<http://dl.is.vnu.edu.vn/dspace/bitstream/123456789/587/1/Writing%20for%20Animation,%20Comics,%20and%20Games.pdf> (luettu 3.7.2014)
- Pardew, L. 2007. Character Emotion in 2D and 3D Animation. Thompson Course Technology. <http://site.ebrary.com/lib/kajaani/reader.action?docID=10255066> (luettu 30.10.2014)
- Perry, D & DeMaria, R. 2009. David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox. Course Technology. Boston. <http://site.ebrary.com/lib/kajaani/docDetail.action?docID=10359291&p00=david%20perry%20game%20design> (luettu 23.9.2014)
- Philip, N. 1995. Suuri Myyttikirja. WSOY.
- Rose, M. 2013. Cinematics are still the best storytelling option for RTS games, says Blizzard. http://gamasutra.com/view/news/198554/Cinematics_are_still_the_best_storytelling_option_for_RTS_games_says_Blizzard.php (luettu 23.6.2014)
- Salmela, M; Sihvo, R. 2003. Hyvää älyllistä pakoa arjesta. Live-roolipelit seurakunnan nuorisotyössä. http://kirjastot.diak.fi/files/diak_lib/Pieksamaki2003/sihvosalmela.pdf (luettu 1.9.2014)
- Schenk, S. 2013. Narrating Futures : Running and Clicking : Future Narratives in Film. Walter de Gruyter. <http://site.ebrary.com/lib/kajaani/docDetail.action?docID=10811316&adv.x=1&p00=mood+music+in+films&f00=all&p01=%22History+And+Criticism%22+OR+Music+OR+%22Motion+Picture+Producers+And+Directors%22+OR+%22Motion+Pictures%22+OR+History+OR+%22Music+Therapy%22&f01=subject> (luettu 23.9.2014)
- Yacoob, Y & Davis, L. 1996. Recognising Human Facial Expressions From Long Image Sequences Using Optical Flow. <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=506414> (luettu 7.11.2014)

LIITTEET

Linkki lyhytanimaatioon:

<http://youtu.be/fbKCwCD1GMg>

